

E V E N T P L A Y E R

Bedienungsanleitung



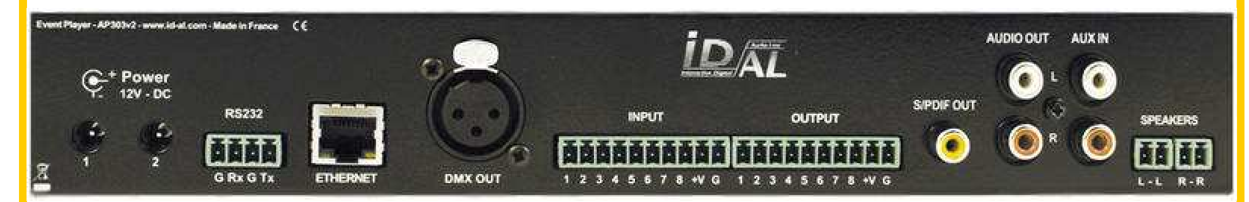
eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Inhaltsverzeichnis:

1. Den Event Player kurz erklärt…………………… Seite 3
2. Technische Daten……………………… Seite 4
3. Installation………………….…………….. Seite 5
4. Interaktivität…………….…………….. Seite 6
4.1 Codierung von Dateien und Ordnern……. Seite 7
4.2 Das Schalten von Eingangskontakten…….. Seite 11
4.3 Empfangen von externen RS232 Befehlen…. Seite 11
4.4 HTML Webserver…………..……………… Seite 14
4.5 Time Scheduler Software….……… Seite 18
4.6 Showcontrol Datei, Software Show Control Editor….. Seite 19
4.7 Einschalten des Event Players……….….…………….. Seite 19
5. Factory Reset…………………….………….… Seite 19
6. Infrarot-Fernbedienung…………………………….. Seite 20
7. Ethernet Link…………………….………….……... Seite 20
8. Ausgangskontakte……………………………….….. Seite 20
9. DMX Ausgang…………………………………………. Seite 20

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de





1. DEN EVENT PLAYER KURZ ERKLÄRT

Der Event Player ist, sowohl ein qualitativ hochwertiger Audioplayer, als auch ein Showcontroller für den Dauerbetrieb. Stabilität und Zuverlässigkeit liegen bei diesem Event-Player im Vordergrund und daher besitzt dieses Gerät keine beweglichen Teile, wie z.B. Festplatten. Intelligent und autark, der Event Player erzeugt attraktive Unterhaltung in kommerziellen Umgebungen, wie in Kundenbereichen, Lichtszenarien, Audio- und Videodisplays, geführte Animationen, Musikberieselungen usw..

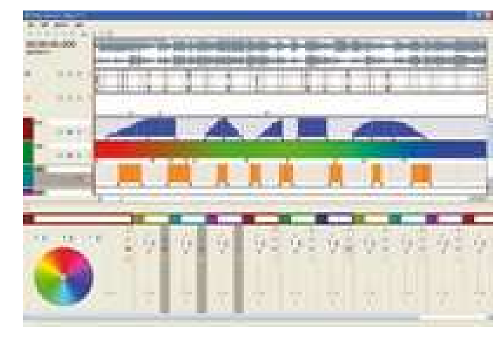
Funktionen

Der Event Player spielt MP3, Wav Audiodateien und mit der V2-Show-Kontrollsoftware geschaffene Folge-Dateien SC2. Die Art und Weise, wie die Dateien abgespielt werden, wird ausschließlich durch den Dateinamen verifiziert. Durch den integrierten ftp-Server ist eine Fernwartung über Internet kein Problem.

Software

Über eine kostenlose **Timer-Software** können Wiedergabe/Blayback-Listen sehr einfach per Drag and Drop generiert werden. Die Oberfläche ähnelt einer Outlook-Kalender-Oberfläche und ist daher sehr schnell zu verstehen.

Die kostenlose **Showcontrol-Software** bietet Ihnen die Möglichkeit über einen Timecode mehrere Aktionen zu synchronisieren bzw. zu verknüpfen. Somit sind verschiedene Aktionen, wie Abspielen von mp3 Dateien, Schalten eines Relaiskontakt, Ausgeben einer DMX Sequenz, etc., per Drag and Drop in Realtime zu verlinken.

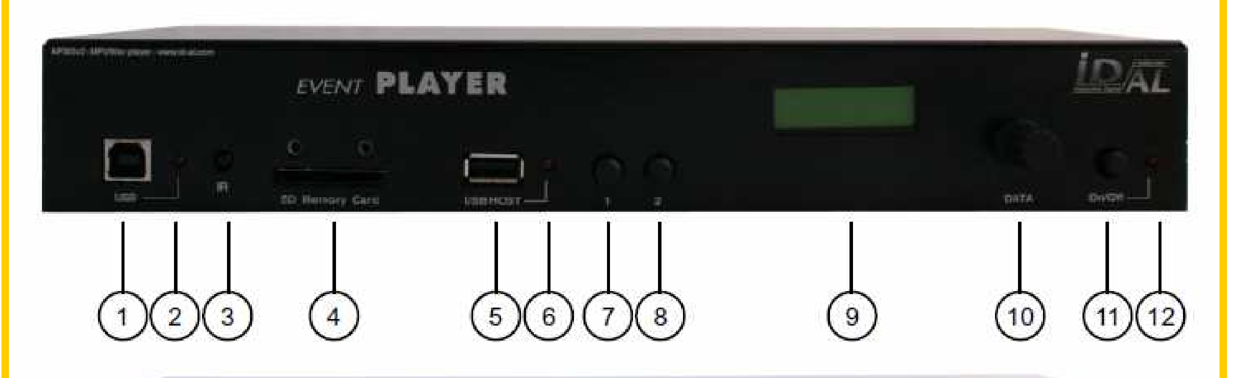


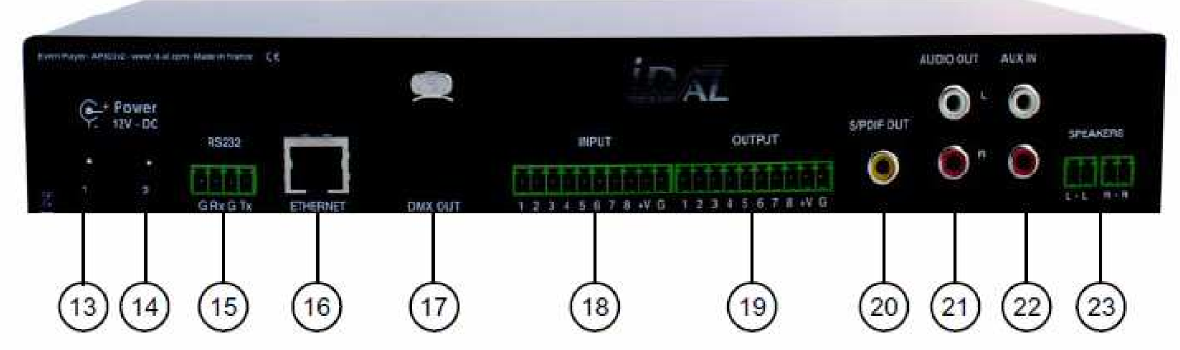
2. TECHNISCHE DATEN



- Liest MP3-Dateien (64-320 kbps), WAV-Dateien (16-32bits, 44,1-96kHz)
- Speicher: SD-Karte, USB-Stick, externes USB-Laufwerk, externe USB-Kartenleser
- Autoplay-Modus (programmierbar und abschalt-bar)
- Show-Control-Funktion
- Playback-Modus definierbar durch Bezeichnung der Ordner- und Dateinamen
- Zeitpläne für Datum und Uhrzeit
- 8 Eingangskontakte
- 8 Ausgangskontakte (Optokoppler)
- 512-Kanal-DMX-Ausgang
- RS232-Serial-Link
- Ethernet-Schnittstelle (Webserver und FTP) Fernwartung!
- USB-Schnittstelle zum Updaten der SD-Karte und der externen USB-Speichermedien
- Infrarot-Schnittstelle für IR-Fernbedienung
- 2 x 20 Watt-Endstufe eingebaut
  Speisespannung 12V - THD 10%
  8Ohm : 2 x 10W
  Speisespannung 12V - THD 0,5%
  8 Ohm : 2 x 7,5W
  Speisespannung 14,4V - THD 10%
  4 Ohm : 2 x 20W
  Speisespannung 14,4V - THD 0,5%

3. INSTALLATION





Anschlüsse

1. USB-Anschluss
Hier verbinden Sie Ihren Computer mit dem Event Player um die eingefügte SD-Karte neu zu bespielen.

2. USB Verbindungshinweis
Diese LED leuchtet sobald eine Verbindung über den USB-Anschluss (1) mit Ihrem Computer erfolgt ist.

3. Infrarotsensor
Hier befindet sich das Infrarotauge des Event Players, um mit der mitgelieferten Infrarotfernbedienung Befehle entgegen zu nehmen.

4. Einschub SD-Karte
In diesen Slot fügen Sie die SD-karte ein.

5. USB Host
Über diesen USB Anschluss können Sie andere Speichermedien, wie USB-Stick oder eine externe Festplatte anschließen.

6. USB Host Verbindungshinweis
Diese LED leuchtet, sobald eine Verbindung mit Ihrem externen Speichermedium erfolgt ist.

7. Konfigurierbarer Knopf Nr.1
Dieser Knopf kann für unterschiedliche Aktionen programmiert werden.

8. Konfigurierbarer Knopf Nr.2
Auch hier kann wie bei Knopf 1 eine Aktion programmiert werden.

9. LCD-Display
Im LCD Display erhalten Sie Informationen über Titel, Zeit, Datum, etc.

10. Encoder-Rad
Hier kann direkt die Lautstärke geregelt werden. Außerdem gelangen Sie über Drücken des Knopfes in das Event Player konfigurationsmenü.

11. Ein-Ausschalter

12. Netzlampe

13. Netzbuchse

14. Parallele Netzbuchse
Über die parallele Netzbuchse kann ein weiterer Event Player mit der Speisespannung versorgt werden.

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

15. RS232Über den RS232 Anschluss können, sowohl auf Rx Daten empfangen, als auch über Tx Daten gesendet werden

16. Ethernetbuchse
Der Ethernetanschluss erlaubt einen Anschlus an das traditionelle TCP/IP Netzwerk.

17. DMX-Buchse
Über die freie Show Control Software sind Sie in der Lage komplette Lichtszenarien zu generieren. Hier schließen Sie DMX gesteuerte Geräte an.

18. Kontaktbuchse
Über die Eingangskontakte haben Sie die Möglichkeit das Lesen von Ordnern zu starten.

19. Relaiskontakte
Die Ausgangskontakte sind galvanisch getrennt. Um größere Leistungen schalten zu können müssen Sie weitere Interfaces nutzen.

20. S/PDIF Ausgang
Digitaler Audio-Ausgang

21. Audio Out
Analoger Audioausgang

22. AUX-Eingang
Hier kann eine zusätzliche Audioquelle angeschlossen werden.

23 Lautsprecheranschlüsse

4. Interaktivität

Der Event Player ist ein interaktives Gerät.
Ereignisse, wie Abspielen einer mp3 Datei oder das Schalten von Relais, können durch unterschiedliche Aktionen ausgelöst werden.

Aktionen:	**Ereignisse:**
4.1 Codierung von Dateien und Ordnern	Abspielen von mp3 Dateien Springen von einem Ordner in den anderen Springen von einer Datei in einen anderen Ordner Unterbrechen einer Datei Schalten des AUX-Eingang Springen zum vorherigen Ordner Random oder sequentially Play Back Mode Schalten eines oder mehrere Relais Verändern der Audiolautstärke
4.2 Das Schalten von Eingangskontakten	Springen in einen bestimmten Ordner
4.3 Empfangen von externen RS232 Befehlen	Springen zu einem Ordner Play, Stop, nächster Titel, vorheriger Titel Verändern der Lautstärke
4.4 HTML Webserver	Statusabfrage des Players Statusabfrage und Setzten, bzw. Lösen der Kontakte Lautstärkenregelung des AUX- und Ausgangssignals Setzen von Datum und Zeit

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Aktionen:	**Ereignisse:**
4.5 Time Scheduler Datei, Software ID-AL-Scheduler	Ausführen von Dateien zu bestimmten Tages und Uhrzeiten ID-AL-Scheduler
4.6 Showcontrol Datei, Software Show Control Editor	Synchronisieren und das Abspielen von Audio und Event-Dateien über einen Timecode. Die Event Dateien können Ereignisse, wie Schalten von Relais, Senden eines DMX-Steuerprotokolls, sowie Senden eines RS232-Protokolls enthalten.
4.7 Einschalten des Event Players	Autostart einer Datei, wie mp3 Dateien, oder

4.1 Codierung von Dateien und Ordnern

Audiodateien (mp3/wav), sowie Time Scheduler Dateien, als auch Event Dateien werden auf dem Speichermedium SD-Karte oder einem externen USB-Stick gespeichert. Diese Speichermedien müssen beim Starten des Event Players in den jeweiligen Slots zur Verfügung stehen, damit der Event Player die jeweilige Konfiguration und die Daten auslesen kann.

SD / MMC (E:)
000 [J001] [RND]
001 [J008] [V02] [R001] My directory
002
003 [RET] Messages
008 [AUX]
035
036
037 [J037] [SEQ] Pop Rock

Erstellen Sie ein Verzeichnis, so wie Sie es unter einem Dateimanager gewohnt sind. Beachten Sie, dass nur ein Baumstrang erlaubt ist. Über den Verzeichnisnamen legen Sie fest, wie dieses Verzeichnis gehandhabt werden soll. Diese Art und Weise wiederholt sich bei der Kennzeichnung der Dateien, siehe weiter unten. Sie können selbstverständlich mehrere Verzeichnisse erstellen, nur nicht, wie oben erwähnt, ein Verzeichnis in einem Verzeichnis, oder einen Ordner in einem Ordner.

Der Aufbau eines Ordner/Verzeichnis-Namen schlüsselt sich wie folgt auf:

001 [Befehl1] [Befehl2] Ordnerame-nach-Wahl

Mit den ersten 3 Stellen der Verzeichniskennzeichnung, wird die Verzeichnisnummer bestimmt. Diese Nummer kennzeichnet die Folge/Sequenz der abzuspielenden Verzeichnisse. Das erste Verzeichnis sollte die Nummer 000 (bei Autostart) oder 001 haben. Nach der Verzeichnisnummerierung, gibt es nun die Option Befehle einzutragen. Danach können Sie eine eigene Dateikennzeichnung eintragen, wie z.B. den Ordnerinhalt Jazzmusik. **Beachten Sie die Leerzeichen zwischen Verzeichnisnummer, Befehlen und Ordnername-nach-Wahl.**

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Die nachfolgende Kennzeichnung xxx, ist ausschließlich ein Platzhalter und hat mit dem Befehl nichts zu tun. Ist ein Ordner nur mit Befehlen gekennzeichnet, beinhaltet aber selbst keine Dateien, so wird nur der Befehl ausgeführt. Fehlt sowohl ein Befehl im Ordnernamen und ist auch keine Datei im Ordner vorhanden, so geht der Event Player in die STOP-Funktion.

Befehle

[Jxxx] Sprung zum Verzeichnis xxx nach dem Lesen des gegenwärtigen Verzeichnisses. Das gleiche Verzeichnis wiederholen, xxx = Name des gegenwärtigen Verzeichnisses.

Beispiel:

000 [J002] Jazz	**Springt zu Verzeichnis 002 (Klassik), nach dem Lesen von Verzeichnis 000 (Jazz)**
001 [J034] Pop	**Springt zu Verzeichnis 034 (Funk), nach dem Lesen von Verzeichnis 001 (Pop)**
002 [J001] Klassik	**Springt zu Verzeichnis 001 (Pop), nach dem Lesen von Verzeichnis 002 (Klassik)**
034 [J034] Funk	**Springt zu Verzeichnis 034 (Funk), nach dem Lesen von Verzeichnis 034 (Funk) LOOP-Funktion**

[AUX] Spielt bzw. routet, das am AUX-Eingang anliegende Signal mit einem „Fade in", nach Beeden des aktuellen Verzeichnisses ein. Der Eventplayer hat einen zusätzlichen Audioeingang. An diesen Eingang kann z.B. eine weitere Audioquelle, wie das Signal eines Satellitenreceivers, Computer oder ähnliches verbunden werden. Wird der AUX-Eingang durch eine nachfolgende Aktion (Datei, Eingangskontakt, RS2323) wiederum getriggert, so wird das Signal ausgeblendet und die ausgewählte Datei wird wieder gespielt.

[RET] Kehrt zum vorher gelesenen Verzeichnis, nach dem Lesen des gegenwärtigen Verzeichnises, zurück.

Beispiel:

000 [J001] Jazz	**Springt zu Verzeichnis 001 (Jazz) nach dem Lesen von Verzeichnis 000 (Jazz)**
001 [RET] Pop	**Springt zu Verzeichnis 002 (Pop) nach dem Lesen von Verzeichnis 000 (Pop)**

[RND] Zufällige Abspielfolge der Dateien im Ordner. Die Dateien werden erst dann wiederholt abgespielt, sobald jede Datei einmal gespielt worden ist.

[SEQ] Numerische Abspielfolge der Dateien im Ordner. SEQ ist standardmäßig voreingestellt. Dateien die nicht gekennzeichnet sind, werden ignoriert.

[Rxxx] Schaltet einen oder mehrere Ausgangskontakte.

Beispiel:

000 [R001] Jazz	**Schaltet Ausgang 1 während das Verzeichnis 000 (Jazz) gelesen wird**
001 [R255] Pop	**Schaltet alle 8 Ausgänge während das Verzeichnis 001 (Pop) gelesen wird**
002 [R000] Klassik	**Schaltet alle Ausgang zurück während das Verzeichnis 002 (Klassik) gelesen wird**

Werte zwischen 000 und 255 nach einem binären Code definieren die jeweiligen Ausgangsrelais. Achtung: Der Status der Relais/Ausgänge kann, während ein Ordner gelesen wird, nur durch eine Aktion aus einer Show Control Datei oder durch das Beenden der Audiodateien, erfolgen.

[Vxx] Setz die Lautstärke des Ordners in relativen Abständen hoch oder runter, in Bezug zur der generellen Lautstärke.

Beispiel:

000 [V05] Jazz	**Erhöht die Lautstärke um 5 Schritte der Dateien im Verzeichnis 000 (Jazz)**
001 [V-03] Pop	**Verringert die Lautstärke der Dateien im Verzeichnis 001 (Pop) um 3 Schritte**

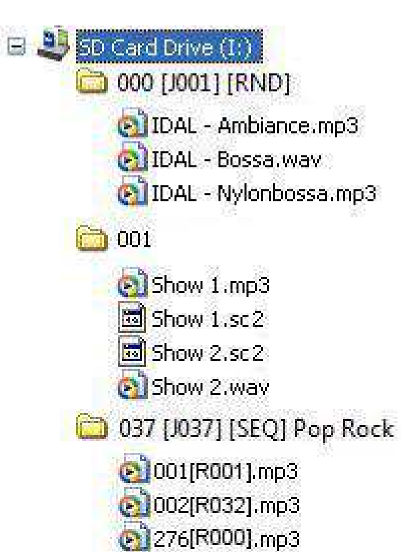
eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Sobald die Dateien in den Ordnern abgespielt worden sind, regelt sich die Lautstärke wieder auf den Standardwert ein.

Kennzeichnung der Audio-Dateien

Genau wie die Verzeichnisse/Ordner, können die Dateinamen der Audiodateien bestimmte Befehle enthalten. Der Aufbau eines Datei-Namens schlüsselt sich wie folgt auf:

001 [Befehl1] [Befehl2] Dateiname-nach-Wahl.mp3



Mit den ersten 3 Stellen der Dateikennzeichnung, wird die Dateinummer bestimmt. Diese Nummer kennzeichnet die Folge/ Sequenz der abzuspielenden Dateien.
Ist der Ordner mit dem Befehl [RND] gekennzeichnet werden die Dateien in zufälliger Reihenfolge gespielt, auch dann, wenn diese eine Nummer aufweisen. Ist der Ordner mit dem Befehl [SEQ] gekennzeichnet und Dateien mit und ohne Dateinummer im Ordner vorhanden, so werden nur die Dateien mit Nummerierung abgespielt.

Die erste Datei sollte die Nummer 001besitzen. Nach der Dateinummer, gibt es nun die Option Befehle einzutragen. Danach können Sie eine eigene Dateikennzeichnung benennen, wie z.B. das Musikgenre. **Beachten Sie die Leerzeichen zwischen Dateinummer, Befehlen und Dateiname-nach-Wahl.**

[Jxxx] Sprung zum Ordner xxx nach dem Lesen der gegenwärtigen Datei..
Beispiel:

000 [J002] Jazz.mp3	**Springt zu Ordner 002, nach dem Lesen von Datei 000 (Jazz)**
001 [J034] Pop.mp3	**Springt zu Ordner 034, nach dem Lesen von Datei 001 (Pop)**
002 [J001] Klassik.mp3	**Springt zu Ordner 001, nach dem Lesen von Datei 002 (Klassik)**
034 [J034] Funk.mp3	**Springt zu Ordner 034, nach dem Lesen von Datei 034 (Funk)**

Bitte beachten Sie, es handelt sich hier um einen Sprung von einer Datei zu einem höher geordneten Order.

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

[RND] Zufällige Abspielfolge der Dateien im Ordner. Die Dateien werden erst dann wiederholt abgespielt, sobald jede Datei einmal gespielt worden ist.

[SEQ] Numerische Abspielfolge der Dateien im Ordner. SEQ ist standardmäßig voreingestellt. Dateien die nicht nummeriert sind werden ignoriert.

[Rxxx] Schaltet einen oder mehrere Ausgangskontakte.
Beispiel:
000 [R001] Jazz.mp3 Schaltet Ausgang 1 während die Datei 000 Jazz gelesen wird
001 [R255] Pop.mp3 Schaltet alle 8 Ausgänge während die Datei 001 Pop gelesen wird
002 [R000] Klassik .mp3 Schaltet alle Ausgänge zurück während die Datei 002 Klassik gelesen wird

Werte zwischen 000 und 255 nach einem binären Code definieren die jeweiligen Ausgangsrelais. Achtung: Der Status der Relais/Ausgänge kann, während eine Datei gelesen wird, nur durch eine Aktion aus einer Show Control Datei oder durch das Beenden der Audiodateien, erfolgen.

[Vxx] Setz die Lautstärke des Ordners in relativen Abständen hoch oder runter, in Bezug zur der generellen Lautstärke.
Beispiel:
000 [V05] Jazz.mp3 Erhöht die Lautstärke um 5 Schritte
001 [V-03] Pop.mp3 Verringert die Lautstärke der Dateien um 3 Schritte

Sobald die Dateien in den abgespielt worden sind, regelt sich die Lautstärke wieder auf den Standardwert ein.

[NT] oder **[DT]** Definiert die Unterbrechungsmöglichkeit der gegenwärtigen Datei. Ohne Kennzeichnung der Datei mit diesem Befehl/Kennzeichnung, kann diese jederzeit durch eine Aktion, wie z.B. Eingangskontakt, Ethernet, RS232) unterbrochen werden.

[NT] Wird eine Datei mit dem Befehl [NT] gekennzeichnet, so kann diese NICHT unterbrochen werden, z.B. durch Schließen eines Kontaktes, Aktionen über RS232, Ethernet etc.. Achtung dieser Befehl wird nicht automatisch im Event Player hinterlegt, sondern gilt nur ausschließlich für diese Datei.

[DT] Unterbrechungsinstruktion wird gespeichert und wird am Ende der Datei ausgeführt. In diesem Fall kann die Datei mit sofortiger Wirkung durch verschiedene Aktionen, wie Schließen eines Kontaktes, RS232-Befehl, Ethernet, etc., unterbrechen werden. Sollten mehrer Aktionen gleichzeitig oder hintereinander eine Unterbrechung bewirken, so wird nur die letzte Aktion ausgeführt, alle anderen vorherigen Aktionen sind irrelevant.

Dateien mit der Kennzeichnung [NT] und [DT] können sich in einem Verzeichnis zugleich befinden.

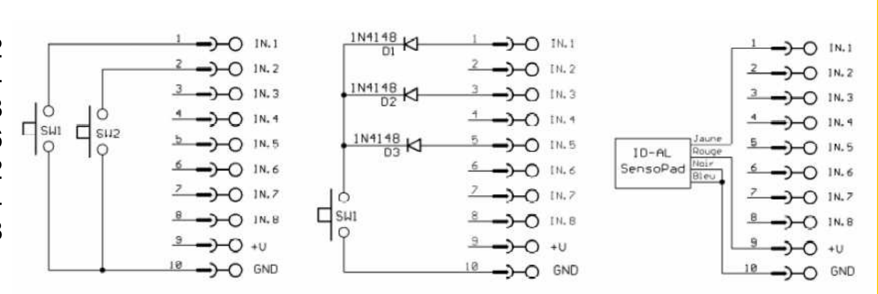
eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

4.2 Das Schalten von Eingangskontakten.

Eingangskontakte

Die am Event Player befindlichen Einganskontakte können dafür genutzt werden, um verschiedene Aktionen auszuführen. Es ist also möglich, direkt Verzeichnisse oder eine Show zu starten.
Die Kontakte sind galvanisch getrennt und benötigen nur das Kurzschließen des Kontakteingangs mit der Masse, über unterschiedlichste Geber, wie Schalter, Relais etc.. Beim Kombinieren der Eingänge über eine binäre Kombination, können 255 Schaltzustände realisiert werden.

Eingang 1: Verzeichnis-001
Eingang 2: Verzeichnis-002
Eingang 3: Verzeichnis-004
Eingang 4: Verzeichnis-008
Eingang 5: Verzeichnis-016
Eingang 6: Verzeichnis-032
Eingang 7: Verzeichnis-064
Eingang 8: Verzeichnis-128



Beispiel von Kombinationen, die erforderlich sind, die folgenden Verzeichnisse auszulösen:
Verzeichnis-003: Stellen Sie einen Kontakt zwischen Eingängen 1, 3 & GND her
Verzeichnis-007: Stellen Sie einen Kontakt zwischen Eingängen 1, 2, 3 & GND her
Verzeichnis-082: Stellen Sie einen Kontakt zwischen Eingängen 2, 5, 7 & GND her
Verzeichnis-234: Stellen Sie einen Kontakt zwischen Eingängen 2, 4, 6, 7, 8 & GND her.

Bitte beachten Sie V+ ist die Speisespannung direkt aus dem Event Player und damit in der Leistung mit 12V und 300 mA begrenzt um externe Relais schalten zu können.

4.3 Empfangen von externen RS232-Befehlen

Der Event Player kann mit anderen Geräten kommunizieren. Er erhält Befehle auf dem Rx-Eingang und sendet Daten über Tx. Wenn dieselbe Verbindung verwendet wird, um mehrerer Event Player zu kontrollieren, werden nur Befehle durchgeführt, die an seine eigene Adresse gerichtet sind.
Das Empfangs-Protokoll besteht aus einem 3-Byte-Rahmen.
Byte 1 (Status) + Byte 2 (Befehl) + Byte 3 (Daten)
Gedächtnishilfe:
- ein Byte wird aus 8 Bit zusammengesetzt: b7 b6 b5 b3 b2 b1 b0
-eine binäre Darstellung: xxxxxxxxb oder in hexadezimal: xxh

Byte 1 : Status - 1xxxxxxxb
> b7 = 1: Beziehen Sie sich auf ein Statusbyte
> b6 - b0: Event Player Identifizierung, die an 001 bis 127 (000001b - 1111111b) zu richten ist
- Die Standard Event Player Adresse (Personalausweis) ist 001. Sie können es im Menü Option ändern.
- Mehrere Event Player können dieselbe Kennnummer haben, um Gruppen zu schaffen.
- Identifizierung 000 ist der "globale" Code, alle Event Player werden durch den Befehl betroffen, Daisy Chain-Funktion

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Byte 2 (Command) + Byte 3 (Data) - 0xxxxxxxb

- Byte 2: Befehl (Befehl-Byte wird immer von einem Byte von Daten gefolgt).
> b7 = 0: Beziehen Sie sich auf ein Byte des Befehls oder der Daten
> b6, b5, b4: Bankauswahl für "geht zum" Verzeichnisbefehl
> b3, b2, b1, b0: Befehl Code für den Event Player

Liste der Kommandos

- 00000000b: nicht verwendet

0xxx0001b: Gehe zu einem Verzeichnis
Auf das Verzeichnis wird durch die Reihe an Nummern und das folgende Daten Byte verwiesen.

xxx ist die Reihe an Zahlen. Um 1000 Verzeichnisse (von 000 bis 999) zu verwenden, ist es notwendig, die Zahl in mehreren Reihen von 128 Werten zu teilen.

xxxb: Zahlenreihe abhängig von der Verzeichniszahl
000b: Reihe 0-> von 000 bis 127
001b: Reihe 1-> von 128 bis 255
010b: Reihe 2-> von 256 bis 383
011b: Reihe 3-> von 384 bis 511
100b: Reihe 4-> von 512 bis 639
101b: Reihe 5-> von 640 bis 767
110b: Reihe 6-> von 768 bis 895
111b: Reihe 7-> von 896 bis 999 (binäre Werte werden mehr als 999 ignoriert).

Methode der Berechnung:
1) Bereich = Wert vom obengenannter Tabelle in Bezug auf die Verzeichnisnummer
2) Wert= Verzeichnisnummer – Bereich x 128

Beispiel einer Aktion ein Verzeihnis in Player 6 anzusteuern
Verzeichniszahl = 278
1) 278 ist in der Reihe 2 (von 256 bis 383) - Tisch oben
2) Wert = 278 - 2 x 128 bis 22

Der String ist:
Byte 1: 10000110b (86h): Statusbyte, die Nummer 6 Spieler
Byte 2: 00100001b (21h): Bereich 2, gehe zu (0001b)
Byte 3: 00010110b (16h):Wert 22

00000010b: Transportbar-Befehl
Die Funktion wird durch das Daten Byte wie folgt definiert:

Wert von Daten für das Byte 3:
(01.) 00000001b: Spiel
(02.) 00000010b: Anhalten
(03.) 00000011b: Folgende Datei im gegenwärtigen Verzeichnis
(04.) 00000100b: Vorherige Datei im gegenwärtigen Verzeichnis
Achtung: Die anderen Werte werden ignoriert.

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

- 00000011b: Einstellung der Lautstärke

Wert wird durch das folgende Datenbyte definiert:
Werte von Daten für das Byte 3 eingeschlossen zwischen 0 und 64
(00.) 00000000b: Stumme (0)
(20.) 00100000b: Volumen-Maximum (64)
Achtung: anderer Wert wird ignoriert

4.4 HTML Webserver

Öffnen Sie Ihren Web-Browser auf Ihrem Computer (zum Beispiel Internet Explorer) und gehen Sie in die IP-Adresse ein des Event Players (die IP-Adresse wird im Menü Option des Spielers konfiguriert). Die Homepage sollte nun angezeigt werden und Sie auffordern Ihren User-namen und Passwort einzugeben. Diese Daten können Sie unter dem Config-Rider ändern.



Standardeinstellung:
Account (user): idalweb
Password: idalweb

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Sobald Sie die Daten eingegeben haben erscheint folgende Seite.
Um die Seiten zu wechseln wählen Sie oben in dem Webbrowserfenster die Navigationsfelder:
Control (Bedienung),
Config (Konfigurationen, Set up),
About us (allg. Informationen), Sign out (Verlassen und Beenden)

Interactive Digital AudioLine EventPlayer

Control | Config | About us | Sign out

Control panel

STATUS :

Play Stop FTP Error Error message

Directory : - Time :

File :

Change Directory :

Validate

OUTPUT :

Status Output :

1 2 3 4 5 6 7 8

Change Output :

1 2 3 4 5 6 7 8

Validate

VOLUME :

Volume Player :

01

Volume Aux. :

01

Validate

Feld 1:
Status des Event Players
Dieser Block zeigt den Status des Players, sowie den Verzeichnisnamen und Namen der Datei, die wird gelesen wird. Sie können das gegenwärtige Verzeichnis ändern, indem Sie in die gewünschte Nummer eingeben und „Validate“ klicken.

Feld 2:
Status und Operation der Ausgangskontakte
Die erste Linie zeigt den gegenwärtigen Status der Kontakte an, während die zweite Linie Status eine Modifizierung erlaubt. Klicken Sie einfach auf das Feld „Change Output“ um den Status zu ändern.

Feld 3:
Volume
Das Feld oben zeigt das gegenwärtige Volumen-Niveau des Event Players an. Darunter folgt das des AUX-Eiungangs. Um diese zu modifizieren, wählen Sie einen Wert im Feld rechts aus und bestätigen Sie Ihre Eingabe, um die neuen Werte an den Event Player zu senden.

Betätigen Sie den Button Config (Konfigurationen), um allgemeine Daten vom Event Player zu konfigurieren.

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Betätigen Sie den Button Config (Konfigurationen), um allgemeine Daten vom Event Player zu konfigurieren.

Interactive Digital AudioLine EventPlayer

Control | Config | About us | Sign out

Configuration

DATE / TIME :

Date :
01 / january / 2008

Time :

Validate

FTP ACCESS :

User :

Password :

Validate

WEB ACCESS :

User :

Password :

Validate

FIRMWARE VERSION :

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

Das "config" Menü erlaubt, allgemeine Daten im Event Player zu setzen. Sie können das Datum und Zeit ebenso modifizieren, als auch die verschiedenen Benutzerrechte und Kennwörter für den Ethernet Zugang setzen. Geben Sie in die Information ein, die Sie modifizieren möchten und klicken Sie "Validate". Wenn Sie die Kontenbezeichnungen und Kennwörter verloren haben, müssen Sie einen Reset durchführen, um den Event Player neu zu initialisieren.

Die „WEB“ Zugriffs-Daten definieren die Zugriffsdaten zur HTML-Schnittstelle.
Die "FTP" Zugriffs-Daten definieren die Zugriffsdaten zur FTP-Schnittstelle, die Sie verwenden können, um den Inhalt der SD-Karte oder des USB-Sticks, bzw. der externen Speichermedien zu aktualisieren.

An dieser Stelle möchten wir näher auf den FTP-Server Zugang eingehen.
Diese Möglichkeit wird verwendet, um Inhalte der Speichermedien, wie die SD Karte, den USB Stick oder der USB Festplatte zu aktualisieren. Verbinden Sie den Event Player mit Ihrem PC. Öffnen Sie ein Fileserverprogramm. Wir verwenden das freeware Programm "FileZilla", aber jede andere Software kann auch passend sein.

- Öffnen Sie "FileZilla"
- Geben Sie in IP Nr oder die FTP-Adresse des Event Players ein
- Geben Sie den Benutzernamen und das Kennwort ein, das Sie während der Installation konfiguriert haben.

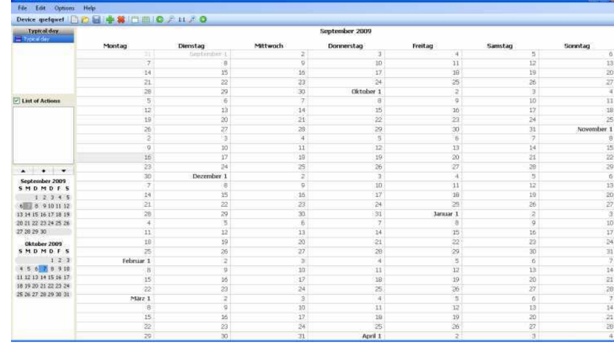
Standardwerte im ausgelieferten Zustand:
User name: idalftp
password: idalftp
Port: 21

Sie werden jetzt mit den Medien des Event Players verbunden und haben Zugang, um Daten zu kopieren, zu löschen, zu bewegen und Dateien zu editieren.

Für weitere Details möchten wir Sie auf das Benutzerhandbuch der benutzten Software verweisen.
Vorsichtsmaßnahmen für den Gebrauch:
1 - Verbieten Sie vielfache gleichzeitige Übertragungen.
2 - Vermeiden Sie, die passive Arbeitssweise zu verwenden. (wenn die Funktion verfügbar ist)

4.5 Timer Scheduler Datei, Software ID-AL-Scheduler

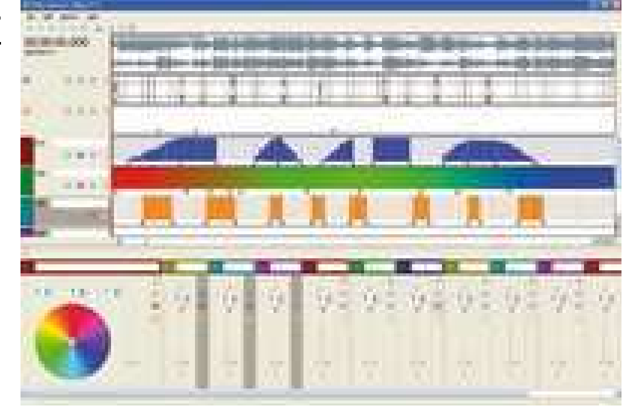
Über eine kostenlose **Timer-Software** können Wiedergabe/ Blayback-Listen sehr einfach per Drag and Drop generiert werden. Die Oberfläche ähnelt einer Outlook-Kalender-Oberfläche und ist daher sehr schnell zu verstehen. Hierfür steht eine extra Bedienungsanleitung zur Verfügung.



eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

4.6 Showcontrol Datei, Software Show Control Editor

Die kostenlose **Showcontrol-Software** bietet Ihnen die Möglichkeit über einen Timecode mehrere Aktionen zu synchronisieren bzw. zu verknüpfen. Somit sind verschiedene Ereignisse, wie Abspielen von mp3 Dateien, Schalten eines Relaiskontakt, Ausgeben einer DMX Sequenz, etc., per Drag and Drop in Realtime zu verlinken.
Hierfür steht eine extra Bedienungsanleitung zur Verfügung.



4.7 Einschalten des Event Players

Durch das Einschalten des Event Players, also das Verbinden der Spannungsversorgung mit dem Event Player, kann ein Ereignis generiert werden. Z.B. das Starten einer Datei oder, das Abspielen eines Ordners. Der Dateiname, bzw. der Ordnername sollte die Nummerierung 000 enthalten. Die Autostartfunktion kann im Menü des Eventplayers gesetzt werden.

5. Factory Reset

In einigen Situationen wie Fehler, vergessenes Kennwort, neue Installation, können Sie den Event Player reinstallieren zu den Standardwerten. In diesem Fall werden alle Konfigurationen gelöscht Gehen Sie dabei folgendermassen vor:

1 - Der Event Player muss dabei ausgeschaltet sein
2 - Drücken Sie den Knopf "2" auf der Frontplatte und halten Sie diesen gedrückt
3 - Schalten Sie den Event Player ein
4 - Sobald die Nachricht "RESET" auf dem Schirm erscheint, lassen Sie den Knopf los und warten Sie bis der Reset-Prozess beendet ist
5 - Wenn der Rücksetz-Prozess vollendet wird, wird die übliche Willkommens Nachricht gezeigt
6 - Gehen Sie ins Menü Option, um die gewpünschten Parameter zu konfigurieren.

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de

6. Infrarot-Fernbedienung



Mit dieser Fernbedienung können Sie den Event Player von der Vorderseite aus fernsteuern. Folgende Befehle stehen zur Verfügung:

Transportbefehl: Spiel / Halt / Nächster / Vorherigen-Titel
Volumen-Befehl: Lautstärke rauf / runter
Button 1/2: Dieselbe Funktion wie die Knöpfe 1 und 2 am Event Player.

7. Ethernet Link

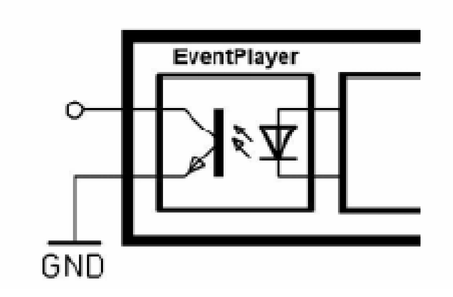
Über die Ethernet-Verbindung kommuniziert der Event Player über den FTP-Server (SD Karte, Stock oder USB, HDD) um Befehle im HTML-Webserver zu erhalten, Kontroll-Status abzufragen oder Informationen über die aktuelle reproduzierte Datei zu bekommen.
Sie können den Event Player in einem lokalen Netz verwenden. Entsprechend müssen Sie Ihr Modem/Router konfigurieren um eine Fernwartung zu erlauben.

In einer lokalen Netzinstallation, wird eine IP-Adresse verlangt. Diese Adresse wird gesetzt im Menü Option am Event Player. Der Spieler wird darauf als Netzteilnehmer erkannt.

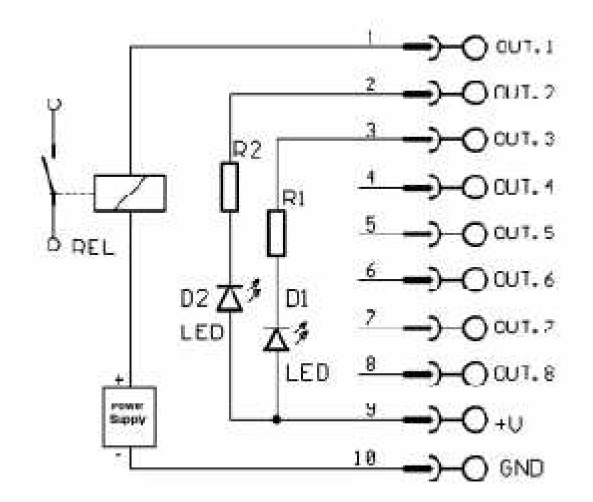
In einer Installation, wo nur der Event Player anwesend ist oder in einem lokalen Netz mit einem Internetzugang eingesetzt wird, müssen Sie ein Modem/Router verwenden, um ein Tor zwischen dem Event Player und dem Internet zu schaffen.
Da das Modem/Router mit einem Gateway konfiguriert wird, müssen Sie dieses Gateway dem Event Player mitteilen. Die Konfiguration finden Sie unter Option, im Event Player Menü.

8. Ausgangskontakte

Der Event Player kann mit seinen Ausgangsrelais verschiedene externe Geräte steuern. Sie können Lampen, Relais, Motoren schalten…etc. Die Ausgangskontakte werden ausgelöst durch die Programmierung der Verzeichnis/Ordner-Kennzeichnung, oder der Dateikennzeichnung, sowie über die RS232 Schnittstelle, als auch über das Ethernet und letztlich das local Netzwerk/Internet. Die Ausgangsrelais sind galvanisch getrennt und schalten max. eine Leistung von 60V/50mA und damit nur Geräte mit kleiner Speisespannung, wie z.B. LED's oder weitere kleine Relais.

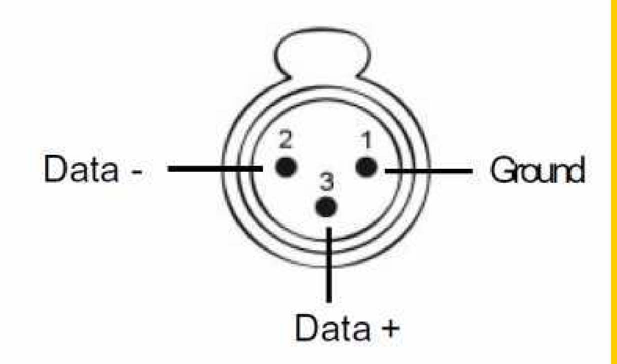


Bitte beachten Sie V+ ist die Speisespannung direkt aus dem Event Player und damit in der Leistung mit 12V und 300 mA begrenzt um externe Relais



9. DMX Ausgang

Der Event Player kann DMX Dateien aufnehmen und Abspielen und damit externe DMX gesteuerte Geräte steuern. Mit der Show Controller Software können Sie DMX Dateien und Audiodateien exakt synchronisiert Abspielen. Die Software bekommen Sie unter www.eae-vertrieb.de herunterladen.



eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de



E V E N T   P L A Y E R

eae GmbH • Kreimershoek 1 • 48477 Hörstel • Tel : 05459-906797 • www.eae-vertrieb.de